とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

サクラノート
～いまにつながるみらい～

タテ

絵日記

年　組　名前

©2009 Marvelous Entertainment Inc.

NINTENDO DS

NTR-BSAJ-JPN

このたびは"ニンテンドーDS"専用ソフト「サクラノート～いまにつながるみらい～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

□ 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。

□ 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

□ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

□ ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

□ 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

□ ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

警告

□ 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。

□ 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。

□ 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。

□ 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。

□ 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。

□ DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

注意

□ DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

□ 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。

□ 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。

□ ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。

□ 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。

□ 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。

□ 分解や改造をしないでください。

□ 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。

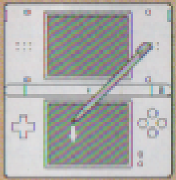
□ シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

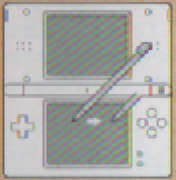
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

もくじ

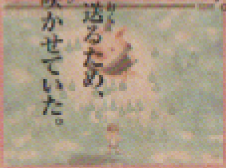
ストーリー	4
ゲームの始め方	6
操作方法	8
画面の見方	9
ゲームの流れ	10
ナミダとは？	12
僕の行末システム	13
妖怪との戦闘	14
新しい経験と成長	15
ごあいさつ	16

ストーリー

「2本の美しい桜の木があった」

親子のような2本の木
この子桜が急に枯れ始めてしまう。

離れて立つ我が子に自らの「気」を送るため、
春を過ぎても親木は満開の花を咲かせていた。



ある日、「気」の通り道である高台に高級マンションが建築されてしまう。
寸断された気は飛散し、それを喰った妖怪たちが動き出した。

妖怪に狙われる謎の転校生・七海との出会いによって
少年の日常は急にその姿を変えはじめる。

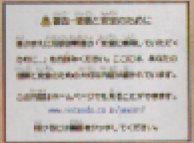
何もわからないまま、
それでも必死に走り回るしかない少年を中心に、
桜の木を巡る止まらない物語が始まる。

無数のナミダが空に舞うとき
少年は 死にゆく桜を救えるのか。

「あなたは 私のヒーローよ。」

ゲームの始め方

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口に「サクラノート ～いまにつながるみらい～」のDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。



2. 本体の電源をONにすると右の画面が表示されますので、内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。
3. 本体のメニュー画面で「サクラノート ～いまにつながるみらい～」をタッチしてください。
   ※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。
   ※ニンテンドーDS/DS Lite本体の場合、起動モードをオートモードに設定していると、この操作は必要ありません。

4. 以後の操作方法は7ページをご覧ください。

※本体の起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。
詳しくは、本体取扱説明書をご覧ください。

まずは はじめてみる

ゲームの始め方

タイトル画面からSTART GAMEを選択してください。はじめからプレイしたい場合は、データの保存されていないスロットを選択し、「はじめから」を選んでください。

主人公である男の子の苗字、名前、主人公の飼い猫、ヒロインの飼い犬の名前を順番に設定し終わると、ゲーム本編が始まります。

「つづきから」を選ぶと、セーブした場面から再開することができます。

セーブの仕方

セーブポイントを調べると、それまでの進行状況を記録することができます。ゲームデータは3つまで保存することができます。

audio setting

プレイヤーの視聴スタイルにあわせて、音声の設定をすることができます。

操作方法

ゲーム中に本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。

Lボタン

メッセージを進めます

十字ボタン

カーソルの移動
項目の選択
キャラクターの移動

タッチスクリーン

タッチでメッセージを進めます
メニュー画面タッチで項目の選択をします

R ボタン

「新しい経験」画面を開きます(→P15)

Xボタン

メニュー画面を開きます(→P9)

A ボタン

B ボタン

Yボタン

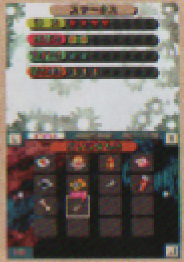
エピソード選択画面を開きます(→P11)

スタートボタン：使用しません

セレクトボタン：使用しません

Aボタン	
通常	決定　メッセージを進める　ポジティブアクション(→P13)
戦闘	勇気の行動(攻撃)
Bボタン	
通常	キャンセル　メッセージを進める　ネガティブアクション(→P13)
戦闘	無敵の逃避(回避)

画面の見方



通常ゲーム画面

特殊なイベント時を除き、上画面には地図が表示されています。

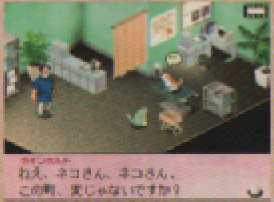
少年編では少年、犬編では犬と、プレイヤーの操作するキャラクターのアイコンが現在地を示します。赤い丸は目的地を示し、そこに行くことで物語が進行します。下画面の左上にはプレイヤーの体力が表示されています。

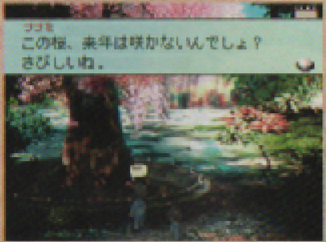
メニュー画面

Xボタンを押すとメニュー画面が開き、STATUS、MAP、NEW EXPの3種類の情報を見ることができます。

STATUS画面では少年の能力値と入手したアイテムを、MAPでは現在地や場所のつながりを、そしてNEW EXPでは達成した「新しい経験(→P15)」をそれぞれ確認することができます。

ゲームの流れ





おきたじかん

きょうのもくひょう
ながれにみをまかせてみる

ねたじかん

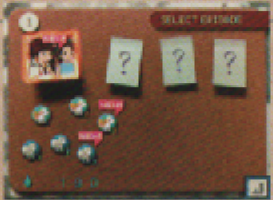
メインシナリオである少年編では、謎多き転校生・七海に振り回されながら桜の木にまつわる物語が展開します。

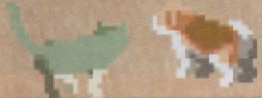
物語の途中では妖怪とのバトルが待ち受けています。（→P14）

物語を読み進めたり、行動の選択（→P13）をするとナミダというポイントが手に入り、それによって七海の犬・ラインホルト、少年の猫・トロイメライそれぞれの視点から見た物語を見ることができるようになります。

犬と猫のエピソードでは、主に少年をとりまく大人たちや妖怪に焦点を当てた物語を楽しむことができます。

きょうのナミダ数
131
粒ゲット





おきたじかん

きょうのもくひょう
たかくてきなしてんをもつ

ねたじかん

ゲームを進めていると、下画面の右下に「新エピソードゲット」と表示が出ることがあります。

これは犬、もしくは猫編の新しい物語が手に入ったことを示します。新たに手に入れたエピソードは、Yボタンでエピソード選択画面を開くと確認することができます。

アイコンを選択すると、そのエピソードを見ることができます。

新しいエピソードを見るためには一定量のナミダが必要です。所持しているナミダの数は画面下で確認することができます。

また、犬・猫編の1つのエピソードが終わった時、そして少年編をプレイ中にYボタンから別のエピソードを遊ぶ時、ゲームの進行状況が自動的にセーブされます。

きょうのナミダ数
100
粒ゲット

ナミダとは?

おきたじかん

きょうのめあて
なみだはなぜしょっぱいのか?

ねたじかん

物語の進行上で自動的に、そして行動の選択（→P13）や妖怪との戦闘でナミダを入手することができます。（→P14）

P11の通り、手に入れた犬や猫のエピソードを見るには一定量以上のナミダが必要で、不足しているとプレイすることができません。

ナミダが足りない場合は少年編を進めてナミダを集めるか、クリアした章を再度プレイして取り逃したナミダを集め、全てのエピソードのプレイを目指しましょう。

きょうのナミダ数

251
総ゲット

僕の行末システム

おきたじかん

きょうのめあて
じぶんのことはじぶんできめる

ねたじかん

少年編では、物語の途中で二者択一の選択を迫られることがあります。

下画面の右上にAボタンとBボタンそれぞれの行動内容が表示されますので、どちらかを選んでボタンを押してください。

基本的には、Aボタンはポジティブな行動、Bボタンではネガティブな行動をとります。

この選択が直接物語に影響することはありませんが、返ってくる反応や手に入るナミダの量が変化します。

Aボタンが常に正解のように見えがちですが、中にはBボタンの方がナミダの獲得量が多い場合や、その後展開が連続して繋がる場合もあります。

きょうのナミダ数

5
総ゲット

妖怪との戦闘

おきたじかん

きょうのもくひょう
ようかいをなかす

ねたじかん

物語の中では、妖怪とのバトルが発生し、AボタンとBボタンを使い分けて戦います。

【A：勇気の行動】

殴ったり蹴ったり、攻撃をします。敵の攻撃をかわしながらダメージを与えましょう。

【B：無敵の逃避】

Bボタンを押している間は一切のダメージを受けませんが、使用中はボスのナミダゲージが減っていきます。

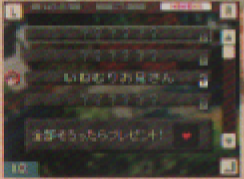
ナミダゲージ

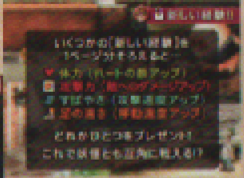
下画面の上部に表示されている青いバーをナミダゲージといい、戦闘に勝利した後のナミダ獲得量を表します。できるだけBボタンを使わず、より多くのナミダ獲得を目指してください。

妖怪を倒すと少年の4つの能力値のうち、どれか1つがパワーアップします。

きょうのナミダ数
220
粒ゲット

新しい経験と成長





おきたじかん

きょうのもくひょう
きのうよりもおとなになる

ねたじかん

主人公の少年の4つの能力値は、「新しい経験」と呼ばれるゲーム内の目標を達成していくことでも、それぞれを1つずつ成長させることができます。

「新しい経験」は、特定のイベントを見たり、隠されたアイテムを発見したりすると達成されます。

達成状況はRボタン、またはメニュー画面(→P9)のNEW EXPから確認することができます。

各章に16個ずつある「新しい経験」は、その中で4つ一組になっており、4つ全てを達成することで、紐づいたパラメータが1つ成長します。

「新しい経験」は少年編で全てが達成できるわけではありません。

いろんな場所を積極的に探索して成長を重ねれば、より快適にストーリーを追うことができるでしょう。

きょうのナミダ数
46
粒ゲット

ごあいさつ　開発者の言葉

ゲームの仕事を始めた頃は20代であった作り手も
歳を重ね、家族を持ち、様々な経験を積みました。
世に送り出したい想いが若い頃と変わっても当然です。
いや、それは変化しなくてはなりません。

植松伸夫

狭いエリアが世界のすべてだった少年時代を
細やかに描いたサクラノートは、
ゲームストーリーの未来にとって
大きな意味を持っていると信じています。

野島一成

大量消費社会の中で消費されずに生き残っている
「いい大人」達が集まり、それぞれが生きてきた轍を
トゲとして「世界中の人々に刺さる」事を願って私も参加しました。

皆葉英夫

サクラノートはゲーム業界のベテランが一同に介した
新バンドのデビュー作で、このバンドのノリを大切に
開発しました。現場が楽しんで作ったゲームは、
必ず受け手にも伝わると信じています。

上田晃

取扱説明書の破損・紛失に対する発行は行っておりません(乱丁・落丁は除く)

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

株式会社 マーベラスエンターテイメント

http://www.mmv.co.jp/game/

・中古で購入されたソフト、及びお客様のお取り扱いによる破損・紛失・故障に対する修理・交換は行っておりません。
・ゲームの攻略方法に関するご質問にはお答えしておりません。また、お問い合わせ内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
・電話番号はよく確かめてお間違えのないようにご注意ください。
・通話料金はお客様のご負担になります。

ゲームサポートセンター
TEL.03-5769-7463（土・日・祝祭日を除く11：00～17：00）

本製品の一部に、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 Trademarks registered in Japan.

意匠登録 第1259804号、第1260043号